Terra do Futuro (TdF)

Revisada e atualizada

Por Jefferson

Sobre a TdF:
A sigla TdF é a abreviação de Terra do Futuro, que é um cenário de campanha como Tormenta (que eu adoro), só que é no futuro da Terra e não medieval como Tormenta. Para usar TdF em seus jogos 3D&T, o único livro obrigatório é o Manual 3D&T.

Introdução a Terra do Futuro

"A Terra não é mais a que você conhece estamos em 2048, o Sol só pode ser visto na televisão e cartões da sua época. As industrias completaram o trabalho que as bombas não terminaram: escurecer os céus, embora as industrias pensam somente em enriquecer e as bombas eliminar os seus alvos. Em 2004 houve uma grande guerra mundial, por causa de uma mina de ouro que poderia tornar seu dono SUPERIOR em riqueza ao maior dos países, isso foi suficiente para que todos quisessem a mina então houve a Terceira Guerra Mundial, que durou 16 anos. A grande maioria das pessoas foram morar (ou sobreviver) nos pólos, a maioria dos soldados morreram. A fumaça das explosões escureceram os céus, no final as cidades estavam destruídas, poucos animais estavam vivos, o meio ambiente estava seriamente danificado, os pólos estavam superlotados e a mina de ouro foi destruída acidentalmente por uma bomba nuclear .Com o fim da guerra, a população voltou aos continentes se concentrando em pequenos pontos mas a falta de alimentos tornava a vida ruim, então as pessoas que tinham dinheiro depois da guerra começaram a construir suas próprias cidades e viveram lá protegidos por mercenários até que em 2030 a população começou invadir as cidades que em pouco tempo estavam superlotadas, nessa época muitas Megalopoles como New América, foram construídas. O único alimento eram os poucos peixes, alguns animais como porcos e bois (esses são caríssimos) então em quase 16 anos a população quase dobrou e não diminuiu. A tecnologia que ficou "parada" durante a guerra, evoluiu muito, hoje existem cyborgs, robôs, andróides, a Internet, etc. O crime também cresceu as organizações criminosas dominam partes das cidades, a violência também cresceu as gangues disputam cada beco, pistoleiros ou solos são pagos para matar... A polícia tenta combater o crime enquanto alguns policiais corruptos trabalham para o crime... Então surgiu um homem com poderes estranhos ele podia curar com as mãos, criar labaredas de fogo e levantar objetos com o pensamento ele se auto denominava como psíquico ele ensinou isso a poucas pessoas que passam o dom para outras... O mundo ficou assim nos becos e esgotos vivem as pessoas que ficaram sem dinheiro e nos prédios mais altos as pessoas que ficaram com dinheiro desfrutam de uma boa vida...
Neste mundo o dinheiro compra tudo desde luxo até a morte."

Jeff
2048

As cidades:

Estas são algumas das várias cidades, elas estão localizadas na América do Norte o mestre pode criar sua próprias cidades ou alterar a localização das apresentadas aqui, agora vejamos as cidades:

New América:

A maior cidade, nas suas torres pessoas ricas desfrutam de boa vida e alimentos com qualidade e água sem racionamentos, alguns prédios flutuam a alguns metros do chão, New América parece que nunca dorme com enormes telões fazendo propagandas, em baixo nos esgotos e becos cyborgs, disputam cada pedaço de comida que cai dos prédios... Os hackers e mercenários podem encontrar trabalho aqui.

Sankis:

Uma cidade grande, e violenta para quem gosta de brigar esse é o paraíso... Sankis possui muitos prédios onde a população vive espremida, pessoas ricas dificilmente vem a Sankis e elas existem em baixo numero na cidade. Nos seus subsolos é possível participar de torneios onde é possível ficar rico ou morrer em um combate... Essas lutas são feitas com a intenção de enriquecer as organizações e diversão para a população. Uma cidade caótica onde a violência é total.

Lenk:

A cidade fantasma, Lenk em 2042 foi abandonada graças a sua difícil localização (no meio de montanhas), esta é uma cidade muito suja, cheia de paredes caídas, janelas quebradas, carros tombados e batidos... Um lugar sombrio, se alguém investigar bem as casas e os prédios pode encontrar ossos humanos, nela vivem muito cyborgs que fugiram de outras cidades, há muita gangues vivendo escondida em Lenk, as organizações criminosas tem base em Lenk, se alguém for a essa cidade pode ser morto facilmente por uma gangue ou algum outro morador, em Lenk não existe policia.

Dagoon:

Esta é uma cidade famosa, seu porto é muito grande e esta sempre cheio, com pessoas chegando e saindo. Além disso qualquer mercadoria pode ser encontrada em Dagoon desde de comida até armas, passando por implantes, veículos... Possui um enorme contrabando, a cidade não é muito grande e vive cheia de pessoas.

Regras

Por enquanto não alterações nas regras, nem novas vantagens e desvantagens.

Os pc's são construídos com 12 pontos sendo que pelo menos 2 pontos devem ser usados em perícias ou vantagens que não tem utilidade em combate, psiquismo NÃO conta como esses 2 pontos. As únicas vantagens permitidas são:

Aceleração	Arcano (mas não é para magia e sim psiquismo)
Adaptador	Arena
Aliado	Arma especial (não é magica, e sim tecnológica e as permitidas são Ataque especial, Retornável, Veloz)
Aparência inofensiva	Armadura extra
Ataque especial (todos são permitidos)	Ataque múltiplo
Boa fama	Deflexão
Genialidade	Eletricidade
Energia extra (as duas são permitidas)	Forma alternativa
Levitação	Ligação natural
Maquina	Memória expandida
Mestre	Paralisia
Parceiro	Patrono
Reflexão	Resistência a magia (só que não é para magia e sim para psiquismo)
Sentidos Especiais	Telepatia
Teleporte	Tiro carregável
Combo	Torcida
Tiro múltiplo	----

As vantagens únicas permitidas são:

Construto	Membros elásticos
Membros extras	----

As desvantagens permitidas são:

Bateria	Código de honra (todos)
Curto circuito	Fúria
Devoção	Inculto
Inimigo	Insano
Interferência	Má fama
Modelo especial	Monstruoso
Munição limitada	Ponto fraco
Protegido indefeso	Restrição de magia (só que é para psiquismo)
Vulnerabilidade	----

Psiquismo

Anteriormente eu restringi na TdF, a magia e permiti o uso de poderes mentais. Só que houve em 3D&T o psiquismo é considerado magia, então agora os pc's (ou npc's) podem ter poderes mentais comprado focus, como se fosse magia só que no jogo ele será psiquismo. Então se você quiser ser um psíquico compre focus (ar, terra, água, fogo, luz e trevas), as magias neste caso o mestre é quem escolhe.

NPC's

Aqui alguns dos npc's da Terra, caso o mestre queira usa-lo em uma aventura, o mestre pode criar e alterar os npc's da TdF:

Kechabol:

F 7 (corte/contusão), H 5, R 6, A 4, PdF 3 Pontos de vida: 30
Vantagens: Combo, Energia extra 2, Ataque especial (Força), Patrono: Organização.
Desvantagens: Monstruoso, Insano, Má fama.

Kechabol é um cyborg criado para lutar em Sankis, ele nunca perdeu uma luta, e tem o costume de depois de vencer um oponente comer sua cabeça, a organização que o criou oferece abrigo e administra suas lutas. Kechabol possui uma aparência monstruosa ele tem 3 metros de altura, o seu corpo é vermelho como a cor de sangue com varias partes cobertas com uma armadura implantada em seu corpo.

Larissa:

F 3, H 7, R 3, A 4, PdF 6 Pontos de vida: 15
Vantagens: Tiro carregável, Ataque múltiplo, Aparência inofensiva, Boa Fama, Perícias: Manipulação e Maquinas.
Desvantagens: Inimigos: governos, corporações e qualquer outro que destrua a terra, Fúria.

Larissa é uma rebelde que luta contra a destruição (ou que sobrou) da terra, ele evita agir em grupo pois confia muito em si mesma, mas pode ajudar pessoas que acredita lutar pela terra, Larissa costuma usar sua enorme bazuca laser para explodir prédios das corporações (e seus inimigos !!!) sua aparência é de uma adolescente de 16 anos com cabelos loiros e olhos azuis, ela é muito bonita e usa uma roupa justa preta.

Tigre&Lian:

Obs.: os atributos estão divididos em Tigre/Lian.
F 5 (perfuração)/ 1, H 4 / 4, R 5 / 2, A 3 / 4, PdF 0 / 4 Pontos de vida: 25 / 10
Vantagens (Tigre): Ataque múltiplo, Parceira: Lian, Ligação natural: Lian.
Vantagens (Lian): Ataque especial (PdF), Parceiro: Tigre, Ligação natural: Tigre, Perícias: Máquinas, Medicina.
Desvantagens (Tigre): Inculto, Protegida Indefesa: Lian, Monstruoso.
Desvantagens (Lian): Protegido indefeso: Tigre.
Tigre era um amigo de Lian quando ela era uma criança, seu nome era Dan e era 10 anos mais velho que Lian, um dia Dan sumiu e Lian nunca mais o viu, Lian esperou ele voltar 2 anos ela achava que ele a abandonou e desistiu de procurar Dan, ela se mudou para New América e viveu lá como mercenária, um dia ao entrar em uma corporação descobriu que alguns seres humanos tiveram partes de seus corpos alteradas como armas implantadas e tiveram partes do corpo aumentadas ou reduzidas, mesmo após ver aqueles monstros Lian queria terminar sua missão até que todas as portas foram fechadas e Lian ficou presa com o monstros que tiveram suas jaulas abertas, Lian foi atacada por vários monstros e mesmo assim continuava disparando tiros nos monstros até que levou um golpe violento nas costas e perdeu sua arma, quando parecia ter sido encurralada por uma enorme criatura com garras que iria mata-la Lian fechou o olho esperando a morte... Mas ela não veio e Lian sentiu gotas caindo em seu rosto ao olhar pode ver que o monstro estava chorando e reconheceu aqueles olhos, ninguém tinha aqueles olhos exceto... Dan !!! Lian e Dan mataram os outros seres na sala, e depois foram "conversar" com os responsáveis pelos monstros.

Lian tem os cabelos negros curtos e usa uma calça rasgada cinza e uma camisa azul, e sempre tenta proteger Tigre. Tigre tem 2 metros de alturas com os braços quase tocando solo com enormes garras ele tem a pele semelhante a do tigre (por isso o nome), Tigre é calmo mas é poderoso o bastante para matar quem considera perigoso para Lian, ser for tratado bem ele pode ser um grande amigo, mas se não for...

Ben Snith

F 0, H 0, R 0, A 0, PdF 0 Pontos de vida: 1

Vantagens: Riqueza, Boa fama (apenas entre as pessoas do crime), Perícia Crime (ele não faz testes).

Desvantagens: Inimiga: Larissa.

Ben é uma das pessoas mais ricas do mundo, ele mora em New América. Como a maioria ele fugiu para o polo e voltou após o fim da guerra, Ben faz parte do crime e negocia com varias criminosos, apesar de seu dinheiro Ben jamais poderá enfrentar alguém com atributos acima da média sem apanhar ou morrer. Ele sempre anda com um grupo de guardas.

Guardas pessoais:

F 3-5, H 2-4, R 4-6, A 5-8, PdF 0-3 Pontos de vida: 20 (R 4), 25 (R 5), 30 (R 6)

Vantagens: Patrono: Ben.

Esses são os guardas mais comuns, possuem implantes biônicos. Ben anda sempre 2d6+3 guardas.

Atiradores:

F 1-3, H 4-7, R 3-4, A 3-6, PdF 4-8 Pontos de vida: 15 (R 3), 20 (R 4)

Vantagens: Patrono: Ben, Tiro carregável.

Esses atiradores geralmente fica em lugares estratégicos (prédios, helicópteros etc.) atirando em qualquer um que tente atacar Ben. Geralmente estão em 2d6.

Guardas disfarçados:

F 3-5, H 2-4, R 4-6, A 5-8, PdF 0-3 Pontos de vida: 20 (R 4), 25 (R 5), 30 (R 6)

Vantagens: Patrono: Ben, Perícias: especialização Disfarce.

Esses guardas ficam em meio a população onde Ben se encontra pegando informações sobre possíveis ataques a Ben que são passados para os atiradores e guardas, isso quando não resolvem o assunto. Geralmente andam em 3d6+2.

Pilotos

F 0, H 4-5, R 1-2, A 0, PdF 0 Pontos de vida: 5 (R 1), 10 (R 2).

Vantagens: Patrono: Ben, Perícias: Máquinas.

Esses são os pilotos de Ben, eles pilotam o helicóptero de Ben e os caminhões onde os guardas de Ben são transportados, sempre pilotam em dupla.

Helicóptero

F 6, H 2, R 11, A 7, PdF 6 Pontos de vida: 55

Esse é o helicóptero de Ben.

Caminhões

F 8, H 0, R 7, A 4, PdF 5 Pontos de vida: 35

Esses são os caminhões que transportam os guardas.

Kille

F 1, H 3, R 2, A 2, PdF 1 Pontos de vida: 10

Vantagens: Perícias: Máquinas, Crime, Genialidade.

Desvantagens: Má fama.

Kille, é um hacker talvez o melhor. Ninguém sabe o seu nome de verdade ele apenas é conhecido Kille, ninguém sabe onde ele vive, como é sua aparência ele apenas invadi os computadores e deixa mensagens nada agradáveis...

Richard
F 2, H 4, R 2, A 1, PdF 1 Pontos de vida: 11
Vantagens: Telepatia, Arcano
Desvantagens: Insano, Má fama
Psiquismo: Fogo 5, Água 3, Ar 4, Terra 2, Luz 4, Trevas 2
Richard Torrell, possui poderes mentais e é considerado por muitos louco (e ele é!!!) ele usa seu poderes para matar, embora nunca foi preso... Costuma aparecer na televisão para a demonstração de seus poderes, nada se sabe sobre seu passado.
Athorx
F 4, H 5, R 4, A 4, PdF 4 Pontos de vida: 20
Vantagens: Aceleração, Maquina: Moto (F 4, H 0, R 3, A 4, PdF 0 Pontos de vida: 15), Sentidos especiais (visão aguçada, infravisão e radar), Tiro múltiplo, Parceiro (moto)
Vantagem única: Construto.
Desvantagens: Código de honra (da Derrota), Fúria, Má fama.
Athorx, é um robô ele foi criado pela policia de Sankis para combater o crime, completamente disfarçado com uma falsa pele, ele fez isso durante 5 anos, até... Após ser capturado, o sistema de Athorx foi conectado a Internet, durante essa conexão um hacker invadiu o sistema principal de Athorx mudando sua forma de pensar, então Athorx quebrou o cabo que o conectava matou os bandidos que seqüestraram e retirou a falsa pele mostrando sua verdadeira aparência de robô. Fugiu da policia e roubou uma moto. Hoje ele mata por prazer...

Algumas coisas...

A terra sofre constantemente chuvas acidas, pelo menos duas vezes por dia chove e causa grandes estragos, o mestre de rolar 2d6 e compara com a tabela:

Resultado do dado	O que acontece
2-3	Nada acontece. Role 2d6 após duas horas.
4-5	Apenas umas gotas caem dura 1d6 turnos e causa 1 ponto de dano por rodada.
6-7	Uma chuva fraca. 3d6 turnos e 1d6 de dano por rodada.
8-9	Uma chuva comum. Dura 4d6+2 turnos e causa 1d6+3 pontos de dano.
10-11	Uma chuva forte. Dura 4d6+6 turnos, e causa 2d6+4 pontos de dano.
12	Temporal acido. Dura 7d6+6 turnos, causa 5d6+2.

Os pontos de dano devem ser subtraídos da armadura. Ex. um personagem sofre 16 pontos de dano pela chuva, e ele tem armadura 4 ele sofrera 12 pontos de dano (16-4: 12). Todos

sofrem pelo menos 1 ponto de dano, a vantagem Armadura extra contra ácido terá efeito máximo .
A campanha pode ter vários estilos diferentes:
• **Policial:** Os personagens são da policia de uma das cidades e constantemente enfrentarão criminosos, além da corrupção.
• **Grupos:** Os personagens fazem parte de uma grande corporação, gangue de rua ou grupos que lutam por qualquer motivo, enfrentarão rivais além de missões especiais.
• **Mercenária:** Os personagens são mercenários e são pagos para matar, sem nenhum respeito pela vida.
Bom, chegou ao fim esta revisão da Terra do Futuro, em breve mais material sobre a TdF, eu acrescentei a parte sobre o psiquismo espero que tenha gostado, qualquer idéia, sugestão, etc. Será recebida, mande e-mail para Jefferson (jeff@albnet.com.br).